



**РУКОВОДСТВО
К ИГРЕ**

СОДЕРЖАНИЕ

1. ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ	3
1.1 Предыстория	3
1.2 Расы, населяющие мир	3
1.3 РТС с элементами РПГ	5
1.4 Системные требования	6
2. УСТАНОВКА ИГРЫ	7
3. ГЛАВНОЕ МЕНЮ	8
3.1 Игрок	8
3.2 Настройки	8
3.3 Один игрок	11
3.4 Игра по сети	13
4. ИГРОВОЙ ЭКРАН	15
4.1 Основные элементы интерфейса	15
4.2 Игровые окна	17
4.3 Управление	24
5. ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ	29
5.1 Юниты	29
5.2 Магия	36
5.3 Города	44
5.4 Берлоги, кладбища и склепы	46
5.5 Магические Ноды	46
5.6 Ресурсы	47
5.7 Дикие монстры	48
5.8 Ключевые персонажи	50
6. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	51
7. АВТОРЫ	52
8. ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ	56

1. ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ

1.1 ПРЕДЫСТОРИЯ

Минула тысяча лет со времен великого Катаклизма, и жизнь постепенно вошла в привычное русло. Правители рас Людей, Эльфов и Гномов договорились между собой. Континент Денмор, их новая родина, был поделен на Империю Людей, Леса Эльфов и Подземелья Гномов. Лишь вечные бунтари Орки продолжали налеты, но вскоре и они были усмирены закаленной в боях Имперской армией.

Самой могущественной организацией в новом мире стала Гильдия Магов. Создали ее люди, открывшие магические свойства Кристаллов – могущественных артефактов, сохранивших себя со времен Катаклизма. Башни Гильдии можно найти во всех уголках Денмора, и посвященные могут мгновенно перемещаться между ними. Именно благодаря магам, искоренившим болезни и голод, наступила золотая эпоха всеобщего мира и благоденствия.

Игрок, никому еще не известный молодой волшебник, направляется на Север, чтобы посвятить свою жизнь служению Империи. Отныне судьба молодого мага прочно вплетена в цепь событий, ведущих к великим потрясениям для всего Денмора...

«Магия войны: Знамена тьмы» – это увлекательное путешествие в полюбившийся мир оригинальной игры. Четыре кампании повествуют о великих событиях и войнах, кипевших в Денморе до того, как над ним нависла Тень Повелителя. В них игрок узнает тайны Зачарованной Долины, столкнется с коварными замыслами эльфов, поведет в бой жаждущих мести орков и вступит в противоборство с порождениями Хаоса. И, конечно же, под его началом Тьма развернет свои знамена над зелеными равнинами Денмора.

1.2 РАСЫ, НАСЕЛЯЮЩИЕ МИР

Люди

Люди, в отличие от остальных рас, изначально населяли Денмор. Эта молодая и энергичная цивилизация возводила крепости и разрушала города, развивала культуру и науки и вела постоянные войны, когда разразился Великий Катаклизм.

Это событие навсегда изменило путь развития человеческой истории. Любопытные люди, первыми оправившись от шока, начали налаживать контакты с представителями иных рас. Хотя, безусловно, не обошлось и без конфликтов и недоразумений, но все же были установлены торговые пути, и начался культурный и научный обмен.

Самым важным изменением, произошедшим в жизни человечества, стал приход в Денмор магии. Постепенно она заменила религию и стала основой общества людей. Стоит отметить, что и воинское искусство не было забыто, хотя все вооружение и осталось на уровне времен Катаклизма.

Орки

Раса вечных кочевников. Неприхотливы и беспощадны к врагам. К несчастью, стать врагом орков значительно легче, чем с ними подружиться или хотя бы наладить сносные отношения.

Постоянные войны сделали из орков настоящие машины убийства. Однако, попав на зеленые равнины Денмора, так непохожие на их родные пустынные степи, где приходилось сражаться с природой и врагами за каждую минуту жизни, многие орки решили остепениться и начать мирный образ жизни. Другие же хотели поработить новый мир...

Эльфы

Похожие на людей создания, пришедшие из мира огромных деревьев и бесконечных лесов. Очень большая, по человеческим меркам, продолжительность жизни обуславливает многие аспекты поведения эльфов. Возможность провести столетия, размышляя над одним вопросом, породила высокомерие по отношению к другим торопливым расам. Страх за долгую жизнь превратил эльфов в мастеров скрытного боя и боя на расстоянии – таков их стиль боя. Все, с чем сталкиваются, они доводят практически до полного совершенства, недоступного короткоживущим, однако, обратной стороной является их неспособность к открытиям, созиданию что-либо нового. За свою долгую жизнь эльфы становятся очень мудрыми, проницательными, но равнодушными созданиями.

Гоблины

Физически слабые создания, живущие в основном под землей, в пещерах. Поэтому до сих пор точно не известно, пришли они в Денмор после Катаклизма, или же он просто открыл им путь на поверхность. Немного трусливы, но весьма хитры и умеют обращать обстоятельства себе на пользу.

После того, как гномы ушли глубоко под землю и совсем пропали из Денмора, гоблины унаследовали многие их приспособления и технологии. Теперь маленький народец заставляет с собой считаться, но не силой магии или оружия, а всего лишь торгуя искусными приспособлениями и великолепными изделиями из камня.

Гномы

Самая загадочная раса Денмора. О ее происхождении ходит множество легенд, но доподлинно известно лишь то, что гномы существовали задолго до Катаклизма, хотя люди и гоблины не считают их коренной расой.

Гномьи общины имеют жесткую клановую структуру, глава каждого клана входит в Совет Кланов. Этот скрытный народ предпочитают селиться подальше от других рас, строя свои жилища глубоко под землей.

Гномы прекрасно развиты физически, их воины сильны, широкоплечи, но низкорослы. Жрецы гномов используют отличную от других народов магию, обладающую особой природой. Гномы Славятся своим оружием, броней и механизмами, в которых сочетается великолепная работа оружейников и мощь заклинаний, наложенных жрецами.

Нежить

Кто не слышал страшных историй про оживших мертвецов? Однако появления этих противоестественных существ, да еще и в таких количествах никто не мог ожидать.

Это – антижизнь, враждебная всем расам Денмора. Неразумные создания, движимые ненавистью и стремлением разрушать вселяют ужас в сердца крестьян и требуют все больших военных затрат. Похоже, что Маги Ужаса – единственные разумные представители этой «расы». Именно они управляют прочей Нежитью и создают новых существ.

5

1.3 РТС С ЭЛЕМЕНТАМИ РПГ

Удачная смесь жанров РТС и РПГ нашей игры позволит Вам в полной мере раскрыть свои таланты мага и полководца. С одной стороны, Вам предстоит создавать армии, командовать войсками и вести сражения с разнообразными противниками. С другой стороны, Ваша задача – развивать своего персонажа, открывать новые способности и изучать все более сложные заклинания. Увлекательные перипетии сюжета и разнообразные задания не дадут Вам скучать, а присутствие игрока на поле боя создаст эффект полного погружения в волшебный мир Денмора.

1.4 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

1.4.1 Компьютер

Минимальной конфигурацией является PentiumIII 1000 МГц с 256 Мб оперативной памяти. Рекомендованной конфигурацией является PentiumIV 1800 МГц с 512 Мб оперативной памяти и выше.

1.4.2 Операционная система

Запуск игры возможен на компьютере, работающем под управлением одной из следующих операционных систем MS Windows: Windows'98, Windows 2000, Windows ME, Windows XP.

1.4.3 Видео

Для нормальной работы игры необходимо наличие в компьютере видеокарты с 32 Мб графической памяти и поддержкой ускорения трехмерной графики. Также должен быть установлен DirectX версии не ниже 9.

1.4.4 Звук

Для того чтобы иметь возможность прослушивать в игре музыку и звуковые эффекты, Ваш компьютер должен быть оснащен звуковой картой, поддерживающей DirectX 7.

6

1.4.5 Устройство ввода

Управление игровым процессом производится с помощью клавиатуры и мыши. Игра использует 3 кнопки мыши. Для управления игрой не требуется джойстик или другие специализированные игровые устройства.

1.4.6 Дисковое пространство

В процессе установки игра займет 1350 Мб дискового пространства на жестком диске Вашего компьютера. Дополнительное дисковое пространство может потребоваться для хранения сохраненных игр.

2. УСТАНОВКА ИГРЫ

Вставьте диск с игрой в CD-ROM Вашего компьютера. Если на Вашем компьютере выставлена опция автозапуска, установка игры начнется автоматически. В противном случае щелкните дважды на иконке CD-ROMа в меню «Мой компьютер». В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на Вашем компьютере.

Когда установка игры будет завершена, нажмите на кнопку «Запустить игру». Чтобы запустить игру в следующий раз щелкните дважды на иконке на рабочем столе или выберите соответствующий пункт стартового меню.

3. ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Видео – запустить видеоролик к игре

Разработчики – информация о разработчиках и издателях игры

3.1 ИГРОК



Игрок – создать профиль игрока

Один игрок – начать прохождение кампании или одиночных миссий

Сетевая игра – начать игру по локальной сети или через Интернет

Настройки – вызвать экран игровых настроек

В данном окне Вы можете создать новый профиль или выбрать один из уже имеющихся. Для этого нажмите кнопку **Создать новый** и введите новое имя или **Выбор профиля** и выберите один из уже имеющихся профилей.

3.2 НАСТРОЙКИ



После запуска игры в **Главном меню** выберите пункт **Настройки**. Во время игры доступ к этому меню можно получить, нажав **Esc** или кнопку **Меню** и выбрав пункт **Опции**.

Выберите пункт **Игра**, если хотите изменить игровые установки.

Выберите пункт **Система**, если хотите изменить разрешение экрана и дальность обзора, а также отключить дополнительные эффекты.

Выберите пункт **Звук**, если хотите изменить громкость музыки и звуковых эффектов.

Выберите пункт **Управление**, если хотите переназначить клавиши управления.

3.2.1 Система



В меню **Системные установки** Вы можете изменить текущее разрешение экрана, отключить дополнительные эффекты и изменить дальность обзора.

Отключение дополнительных эффектов и уменьшение дальности обзора позволит Вам увеличить скорость игры.

Для **отключения** какого-либо эффекта щелкните курсором на соответствующей галочке.

Для **уменьшения дальности обзора** наведите курсор на ползунок и, зажав **левую кнопку мыши**, двигайте ползунок влево.

3.2.2 Звук



В меню **Установки звука** можно изменить громкость звуковых эффектов и музыки. Для этого наведите курсор на ползунок соответствующего свойства и, зажав **левую кнопку мыши**, двигайте его влево или вправо.

3.2.3 Управление



В меню **Управление** Вы можете переназначить клавиши управления.

Для этого щелкните мышью на клавише напротив нужной Вам команды и введите новое значение.

Для возврата к исходным установкам, нажмите кнопку **Восстановить по умолчанию**.

3.2.4 Игровые установки



В меню **Игровые установки** Вы можете изменить некоторые параметры, влияющие на игровой процесс.

Поставьте галочку рядом с пунктом **Пауза в диалогах**, если хотите, чтобы игра ставилась на паузу всякий раз, когда открываются вспомогательные окна интерфейса.

Поставьте галочку рядом с пунктом **Автосохранение**, если хотите, чтобы игра автоматически сохранялась в ключевых местах.

3.3 ОДИН ИГРОК



После запуска игры в **Главном меню** выберите пункт **Один игрок**, если хотите начать игру в одиночном режиме.

3.3.1 Кампания



Для того чтобы начать прохождение кампании, выберите опцию Кампания в следующем меню.

Для того чтобы начать прохождение одиночных миссий, выберите опцию Одиночные карты.

11



Перед Вами откроется список доступных кампаний.

По мере прохождения игры здесь будут отображаться все Ваши пройденные миссии.

Для того чтобы начать миссию, нажмите на кнопку с ее названием.

3.3.2 Загрузка сохраненной игры



После того как Вы выбрали профиль игрока, зайдите в опцию **Загрузить игру**, которая откроется в новом окне.



В меню **Загрузка игры** Вам предлагается список сохраненных ранее игр. Для удобства каждая миссия снабжена комментарием, в котором указано название сохраненной игры, название миссии, день и время, когда производилось сохранение.

Выберите игру из списка и нажмите кнопку **Загрузить** для продолжения.

3.4 ИГРА ПО СЕТИ



Для игры по сети выберите пункт **Сетевая игра** в **Главном меню**.

В следующем меню выберите пункт **Создать игру** для создания новой игры по локальной сети, пункт **Присоединиться к игре**, если хотите присоединиться к уже существующей игре, пункт **Присоединиться по IP**, если хотите играть через Интернет.

Выберите опцию **Изменить персонаж**, если хотите создать или изменить персонажа.

3.4.1 Изменить персонаж



В меню **Изменить персонаж** Вам предлагается выбрать специализацию Вашего мага.

Вовремя игры Вы можете изучать заклинания всех трех школ, вне зависимости от начального выбора.

После того как Вы завершили создание мага, нажмите кнопку **Выбрать** для продолжения.

3.4.2 Создание новой игры



В окне **Создать новую игру** Вы можете выбрать карту для сетевой игры.

Дождитесь, пока к Вашему серверу подключится нужное количество игроков и нажмите кнопку **Начать**.



3.4.3 Присоединение к уже существующей игре

После того как Вы нажали кнопку **Присоединиться к игре**, Вам необходимо выбрать имя сервера, на котором Вы будете играть. Для продолжения нажмите кнопку **Присоединиться**.

14



В новом окне Вы увидите список игроков и название Вашей игровой карты. Здесь Вы можете выбрать свою башню.



Вам остается лишь дождаться, пока игрок, создавший сервер, начнет игру.

4. ИГРОВОЙ ЭКРАН

4.1 ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА

1. **Меню** – открывает Главное меню

2. **Информационная панель:**

* **Город** – открывает список городов, в которые вы можете переместиться

* **Задания** – открывает список заданий

* **Журнал** – открывает журнал событий

3. **Карта** – показывает карту текущего уровня

4. **Панель управления отрядами** – здесь расположены кнопки приказов отрядам



– отдать отрядам команду **Стоять**



– отдать отрядам команду **Атаковать**



– отдать отрядам команду **Идти в боевой готовности**



– **боевое заклинание** юнита-мага



– открыть **Снаряжение отряда**



– **Объединить** отряды

5. **Панель выбора отряда** – здесь отображаются все подконтрольные Вам отряды

6. **Панель информации о персонаже** – содержит ключевую информацию о Вашем маге



– открывает окно **Книга заклинаний**



– открывает окно **Энциклопедия**



– открывает окно **Характеристики игрока**



– количество **Маны**



– количество **Отрядов** из возможного максимального числа



– количество **Золота**



– количество **Опыта**

16

7. **Список заклинаний** – сюда вынесены иконки **быстрых заклинаний**, которые Вы можете использовать во время игры.

4.2 ИГРОВЫЕ ОКНА

4.2.1 Окно характеристик игрока

Для вызова данного окна нажмите кнопку **Характеристики Игрока** или клавишу **C**.

1. Характеристики игрока:

Опыт – количество накопленного Вами опыта, который Вы можете использовать для улучшения своих характеристик

Сила магии – влияет на количество Ваших быстрых заклинаний, а также на эффективность Ваших боевых заклинаний

Знания – влияют на количество маны, а также на длительность Ваших заклинаний

Навыки боя – влияют на боевые показатели Ваших отрядов, а также на количество опыта, которое они получают в сражениях

Дипломатия – влияет на количество отрядов, которыми вы можете управлять, а также на торговлю

Для того чтобы улучшить какую-либо характеристику, нажмите на кнопку с ее ценой.

2. Очки для приобретения навыков

При повышении характеристики на один уровень, Вы получаете 2 очка навыка для покупки дополнительных навыков, связанных с данной характеристикой.

3. Таблица навыков

Для каждой характеристики предусмотрено 4 навыка с 5 уровнями развития. Для приобретения навыка щелкните по его иконке. Приобретать новые навыки и развивать уже имеющиеся навыки Вы можете лишь при наличии у Вас очков навыка. При покупке и дальнейшем развитии навыка, на его иконке появляется цифра, означающая его уровень.

Кнопка **Заклинания** открывает **Книгу заклинаний**



4.2.2 Окно книги заклинаний



Для вызова окна нажмите кнопку **Книга заклинаний** или клавишу **В**.

1. Панель переключения между школами магии

2. Дерево заклинаний выбранной Вами школы

3. Панель быстрых заклинаний

Для того чтобы изучить новое заклинание, достаточно выбрать его и нажать кнопку **Изучить**.

Для того чтобы увидеть описание заклинания, щелкните по его иконке **правой кнопкой мыши**.

Кнопка **Игрок** открывает меню **Характеристики Игрока**.

4.2.3 Окно снаряжения отряда

Для того чтобы открыть снаряжение отряда, щелкните по иконке отряда или нажмите клавишу I.

1. Характеристики отряда

* **Опыт** – количество накопленного в боях опыта

* **Лидерство** – количество очков лидерства, необходимое для управления данным отрядом

* **Жизнь** – количество единиц здоровья

* **Броня** – способность противостоять физическому урону

* **Сопротивление магии** – способность противостоять определенному виду магии

* **Атака** – вероятность нанести противнику повреждение в ближнем бою

* **Сила** – количество единиц здоровья, отнимаемых у противника в случае нанесения повреждения

* **Точность** – вероятность нанести повреждение стрелковым оружием

2. Список используемых вещей - здесь расположены артефакты, которые отряд использует в данный момент. Каждый артефакт помещается в соответствующую ячейку: **Оружие, Доспехи, Кольца и Амулеты, Флаги. Свитки и зелья** помещаются прямо на портрет.

3. Список неиспользуемых вещей – здесь расположены предметы, подобранные отрядом. Они могут быть использованы для улучшения характеристик отряда или проданы в городе при условии, что город испытывает в них потребность.



4. Дополнительные кнопки:



— **Распустить отряд**



— **Закрыть окно**

Для того чтобы увидеть описание отряда, наведите курсор на его портрет и нажмите правую кнопку мыши.

4.2.4 Окно общения с городом

Для вызова окна города необходимо нажать на иконку **Город** или на клавишу **T**. В городе Вы можете посетить **Ратушу**, **Казарму** и **Лавку**.



1. В **Ратуше** Вы можете ознакомиться со списком заданий, предлагаемых городом и согласиться на их выполнение.

2. В **Казарме** Вы можете покупать, улучшать и пополнять свои войска юнитами.

* Кнопка **Улучшить** переводит Ваших воинов на следующий уровень, при условии что они достигли ранга **Элита** и находятся на территории города соответствующей расы.

* Кнопка **Купить** используется для пополнения отряда новыми юнитами. Пополнить отряд Вы можете лишь на территории одной с отрядом расы.

* Отряды, **доступные для найма**, выделены ярким цветом; отряды, которые будут доступны после того, как город разовьется до следующего уровня, затемнены.



3. В **Лавке** вы можете вести торговлю с городом. Для того чтобы купить или продать ресурс или артефакт, достаточно перетащить его из Лавки в Снаряжение отряда или наоборот.

Отряды, находящиеся на территории Города, выделены желтым фоном в Панели выбора отрядов.левой кнопкой

мыши можно выбрать нужный Отряд, чтобы отобразилось его Снаряжение.

4.2.5 Список заданий



Для вызова данного окна необходимо нажать кнопку **Задания** или клавишу **Q**.

1. **Основные квесты** – выполнение этих заданий необходимо для прохождения миссии

2. **Дополнительные квесты** – выполнение этих заданий не отразится на прохождении миссии, но оно может принести Вам дополнительный опыт и награды

3. **Фильтр квестов** – показывать все квесты/ только невыполненные квесты

Для того чтобы увидеть **описание задания**, наведите курсор на его название.

Выполненное задание помечается галочкой.

4.2.6 Энциклопедия



Для вызова данного окна нажмите иконку энциклопедии в левом нижнем углу или клавишу **N**.

Здесь содержится ключевая информация о юнитах, монстрах, магии и артефактах.

Во время игры вы можете перейти в окно энциклопедии по нажатию

правой клавиши мыши на элементе интересующего Вас объекта (на иконке заклинания в книге заклинаний, на картинке юнита или артефакта в снаряжении отряда).

Закладки, расположенные **по горизонтали**, приведут Вас в нужный раздел. Закладки, расположенные **по вертикали**, приведут Вас в нужный подраздел.

4.2.7 Карта

22



Для вызова данного окна нажмите кнопку **Карта** или клавишу **M**.

1. **Крестом** на карте отмечены ключевые места, связанные с заданиями

2. **Игрок**

3. **Войска игрока**

4. **Войска противника** или **нейтральные персонажи**, не скрытые в Тумане Войны

5. **Город**

4.2.8 Журнал



Для вызова данного окна нажмите кнопку **Журнал** или клавишу **L**.

Здесь отображаются все игровые события.

4.3 УПРАВЛЕНИЕ

4.3.1 Выделение отрядов

Для того чтобы выбрать один из отрядов, можно воспользоваться одним из следующих вариантов:

- Щелкнуть **Левой кнопкой мыши** на одном из юнитов данного отряда
- Зажав **Левую кнопку мыши**, выделить отряд или его часть
- Кликнуть **Левой кнопкой мыши** на иконку отряда в **панели выбора отряда**

Если вы хотите выделить всю свою армию можно:

- Зажав **Левую кнопку мыши** выделить все отряды
- Нажать **Ctrl+A**

4.3.2 Приказы отрядам

1. **Идти** – отряд передвигается в указанную точку, не реагируя на вражеские отряды, но, будучи атакован, вступает в бой.

Выделите отряд **Левой кнопкой мыши**, а затем **Правой кнопкой мыши** укажите ему точку назначения.

2. **Атаковать** – отряд атакует указанную цель.

Выделите отряд, а затем **Правой кнопкой мыши** укажите на отряд противника.

ИЛИ: **Левой кнопкой мыши** нажмите  и **Левой кнопкой мыши** укажите на отряд противника.

3. **Стоять** – отряд останавливается, но продолжает реагировать на вражеские отряды.

Выделите отряд и нажмите клавишу **Z**.

ИЛИ: **Левой кнопкой мыши** нажмите 

5. **Идти в боевой готовности** – отряд передвигается в указанную точку, осматривая местность, и если замечает отряд противника, то атакует его.

Выделите отряд, и **Левой кнопкой мыши** нажмите  Затем **Левой кнопкой мыши** укажите отряду место для передвижения.

6. **Задать последовательность команд** – отряд проходит по отмеченным на карте точкам и выполняет заданные действия.

Выделите отряд, нажмите **Shift** и **Правой кнопкой мыши** укажите на карте точки, через которые отряд должен пройти, и врагов, с которыми отряд должен сразиться.

7. **Страж** – у отряда повышается броня, но снижается сила удара (команда доступна при владении навыком страж).

Выделите отряд и нажмите



8. **Берсерк** – у отряда повышается сила удара, но снижается броня (команда доступна при владении навыком берсерк).

Выделите отряд и нажмите



4.3.3 Панель управления отрядом



Маг, в отличие от других юнитов, может использовать несколько заклинаний в зависимости от своего уровня:

- **Маг** первого уровня может использовать только одно заклинание.

- **Маг** второго уровня может использовать одно из двух заклинаний на выбор.

- **Маг** третьего уровня имеет выбор из трех заклинаний.

Для того чтобы выбрать заклинание, которым Ваш маг будет пользоваться в бою, нажмите на иконку соответствующего заклинания.

Помимо стандартных команд, расположенных в верхней строке, Ваш боевой юнит может выполнять дополнительные команды:



Держать позицию – у отряда повышается броня, но снижается сила удара. (Команда доступна при владении навыком страж).



Берсерк – у отряда повышается сила удара, но снижается броня. (Команда доступна при владении навыком берсерк).



4.3.4 Игрок

1. Нажмите кнопку **P**, чтобы перейти в режим игры от третьего лица.

2. Перемещение мага в игре осуществляется кнопками:

Вверх или **W** – движение вперед

Вниз или **S** – движение назад

Вправо или **D** – движение вправо

Влево или **A** – движение влево

3. Зажав **Среднюю кнопку мыши** (или **Ctrl**) и манипулируя мышкой, можно менять угол обзора камеры.

4. **Левая кнопка мыши** используется для выбора объектов игрового мира.

5. **Правая кнопка мыши** используется для подтверждения действия.

6. Вы можете приближать и удалять камеру с помощью колеса мыши.

4.3.5 Горячие клавиши

F5, F6, F7, F8, F9	используются для быстрого вызова заклинаний
F10	использовать заклинание, создающее Магического Духа
F12	сделать игровой screenshot
F1	открыть окно помощи
F2	быстрая запись игры
F3	быстрая загрузка игры
+	игровое время идет быстрее
*	игровое время возвращается в нормальный режим
–	игровое время идет медленнее
Enter	чат
Alt	при наведении курсора на объект вызывает его описание
Ctrl	позволяет менять угол обзора камеры, манипулируя мышью
Space	Пауза
Backspace	очищает экран от Элементов интерфейса
Tab	осуществляет поочередное переключение между Вашими отрядами
Shift	задать последовательность команд в Элементах интерфейса
J	объединяет выделенные отряды в один, если их виды совпадают и суммарное количество юнитов не превышает максимально допустимое для данного типа
E	повторить последнее заклинание
I	открыть Снаряжение отряда
N	открыть окно Энциклопедия
M	открыть окно Карта
Q	открыть меню Список заданий
C	открыть окно Характеристики игрока
V	открыть окно Книга заклинаний

T	открыть Окно общения с городом , если Вы находитесь вблизи города
L	открыть окно Журнал
Y	открыть Список городов
X	отдать отрядам команду Атаковать
Z	отдать отрядам команду Стоять
H	отдать отрядам команду Оборонять местность
V	отдать отрядам команду Идти
K	отдать отрядам команду Идти в боевой готовности
W или Up	движение вперед
A или Left	движение влево
S или Down	движение назад
D или Right	движение вправо
P	переключение режимов от третьего лица / от первого лица
Ctrl+A	выделить все подчиненные отряды
Ctrl+1, Ctrl+2, ... Ctrl+9	присвоить выбранной группе отрядов соответствующий номер
1, 2, ..., 9	выбрать группу отрядов под соответствующим номером

5. ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ

5.1 ЮНИТЫ

5.1.1 Люди

Ополчение



Крепкие крестьянские парни, взявшие на себя защиту своих земель. Главный их недостаток – это отсутствие какого-либо военного опыта.

Мечники



Легкое вооружение и отсутствие брони, а значит и невысокая стоимость найма, делает мечников основной силой народного ополчения.

Паладины



Воины, посвятившие свою жизнь служению Свету, становятся паладинами. Вооружены серебряным оружием, позволяющим наносить огромный урон нежити.

Охотники



Крестьяне, оставившие свой мирный промысел ради службы в имперских войсках.

Наемники



Неопытные стрелки, вчерашние крестьяне, согласны служить вам за умеренную плату. Могут дать отпор врагу и в ближнем бою.

Головорезы



Необычайно острое зрение и великолепное владение арбалетом позволяет этим бойцам попадать в щели во вражеских доспехах.

Магик



Выпускник магической школы, едва овладевший основами красной магии, но уже страстно желающий бороться с врагами Империи.

Маг



Опытный маг, способный применять сильные заклинания красной школы, является отличной поддержкой в любой боевой кампании.

Боевой маг



Прошедший суровую школу войны, Боевой Маг сест смерть и разрушение на поле боя. Ему доступны самые мощные заклинания красной школы магии.

Рыцари



Тяжеловооруженные рыцари в сверкающей на солнце броне – это не только украшение любого парада, но и грозное орудие на поле боя. С разгона, врезаясь во вражеские построения, наносят огромные повреждения.

Крестьяне



Жители деревень и городов, составляющие основу населения Империи. Без их помощи не обходится ни добыча ресурсов, ни постройка зданий.

5.1.2 Орки

Бойцы



Орки-бойцы – неукротимые и яростные воины, вооруженные кривыми саблями и круглыми щитами.

Берсеркеры



Только самые крупные и выносливые орки становятся берсеркерами. Презирают броню и, входя в состояние священной ярости, не замечают нанесенных им ран.

Атаман



Атаманы, поклоняющиеся Богу Войны, являются лучшими воинами орков. Огромного роста, вооруженные бердышами, они способны сокрушить любого врага в считанные секунды.

Налетчики



Облаченные в легкую броню, налетчики могут нанести серьезный урон медлительному врагу.

Мародеры



Налетая на врагов как ураган, одним своим видом мародеры могут повергнуть противника в ужас. Когда же челюсти боевых гиен сомкнутся на горле врага, он пожалеет, что не бежал с поля боя.

Бандиты



Неукротимые, как степной ветер, бандиты жестоко расправляются с каждым, посягнувшим на их независимость.

Шаман



Взывая к своим богам, шаман орков может поднимать боевой дух союзных войск и замедлять врагов.

Темный шаман



Шаман, продвинувшийся дальше других в постижении ритуальной магии, по традиции именуется Темным. Его колдовство на поле боя делает войска более стремительными и смертоносными.

Кровавый шаман



Лишь единицы могут пройти путь от простого смертного до Кровавого шамана. Направляемый духами предков шаман обеспечивает мощную поддержку войскам.

Огр-крушила



Медлительные огромные огры обладают кроме чудовищной силы удара еще и необычайными способностями к регенерации. Дубина такого монстра может легко снести полтела любому, кто подвернется под руку.

Пеоны



Жители деревень и городов, основа населения орков. Без их помощи не обходится ни добыча ресурсов, ни постройка зданий.

5.1.3 Эльфы

Воины



Броня – не преграда для эльфийских клинков. Несмотря на хрупкое телосложение, эльфийские воины – стремительные и опасные противники.

Мастер-воины



Не станут воевать без веской причины, но если уж они возьмутся за свои клинки, то враг не уйдет живым с поля боя.

Гвардейцы



Элита эльфийской армии, они умело обращаются с оружием как ближнего, так и дальнего боя. Чувствуют себя как дома и в болоте, и в горах, и в лесной чаще.

Лучники



В стрельбе из лука эльфы намного превосходят остальные народы как в меткости, так и в скорострельности. Они почти беспомощны в ближнем бою, впрочем, немногие воины успевают добраться до отряда лучников живыми.

Мастер-лучники



Отряд, попавший под обстрел мастер-лучников, зачастую погибает, так и не успев сообразить, что произошло.

Снайперы



Посвятившие свою почти вечную жизнь искусству стрельбы из лука, снайперы отправляются на самые опасные и трудные задания.

Заклинательница



Обладающая высокими даже для эльфов магическими способностями зачинательница обращает силы природы на помощь войскам.

Мастер-заклинательница



В союзе с силами природы заклинатели оказывают незримую, но мощную поддержку своим собратьям.

Повелительница стихий



Консервативные эльфы неохотно изучают чуждые им школы магии, однако, взявшись за это нелегкое дело, достигают в нем невиданных высот.

Лесное чудище



Могучие создания, призванные охранять свои леса от чужеземцев.

Лесной дух



Почти безвредные сами по себе, лесные духи обладают способностью оживлять вековые деревья.

Проклятый лесной дух



Под действием таинственного заклинания безобидные лесные духи превратились в наполненных злобой существ.

5.1.4 Гоблины

Пикейщики



Легко превратить крестьянина в солдата, дав ему пику и научив основам ведения боя. Хотя с серьезной опасностью такие воины, конечно, не совладают.

Копьеносцы



Некоторые гоблины продолжают совершенствовать свое мастерство владения пикой, и переходят на боевые копыя. Такой отряд особенно опасен для кавалерии и наездников на гиенах.

Алебардщики



Алебарда, направляемая ловкой рукой гоблина, оставляет глубокие незаживающие раны. Отряд алебардщиков представляет особую опасность для кавалерии.

Разведчики



Осторожные гоблины всегда посылают вперед разведчиков. Неплохие стрелки, скауты не раз прикрывали отступление своих войск.

Шпионы



Шпионы – мастера маскировки. Когда им все-таки приходится вступить в сражение, предпочитают вести бой издалека. Их отравленные стрелы всегда находят цель.

Сталкеры



Бесшумные как тени, сталкеры знают все тайные тропы и имеют славу искусных убийц.

Бомбер



Никто так и не узнал секрета снарядов, которыми забрасывают противника бомберы. Когда враг приближается, эти неуравновешенные типы взрывают весь боезапас и, умирая, забирают многих на тот свет.

Баллиста



Усовершенствованная гоблинами баллиста, стреляющая теперь взрывающимися зарядами, к сожалению, очень громоздка и уязвима в ближнем бою.

Танкетка



Венец гоблинской инженерной мысли – самодвижущаяся танкетка, защищенная толстой броней и вооруженная мощной пушкой. Давит врага огромными шипастыми колесами.

Стратег



Гоблин-стратег, посвятивший всю свою жизнь изучению военного дела, одним своим присутствием значительно поднимает боеспособность вверенных ему войск.

Пеоны



Жители деревень и городов, основа населения гоблинов. Без их помощи не обходится ни добыча ресурсов, ни постройка зданий.

5.1.5 Нежить

Малые скелеты



Погибшие крестьяне, поднятые из могил силой черной магии. Неудивительно, что один на один такого противника может заколоть вилами даже слабая женщина. Впрочем, поодиночке они нападают редко.

Скелеты гоблинов



Павшие в бою гоблины возвращаются в мир живых, чтобы отомстить за свою смерть.

34

Скелеты



Обычные воины армии нежити, движимые ненавистью ко всему живому.

Орочьи скелеты



Яростные воины орков даже после смерти продолжают сражаться.

Зомби



Полуразложившиеся тела, поднятые черной магией. При атаке эти уродливые создания отравляют жертву трупным ядом.

Оборотни



Опасные противники, способные заживать в бою свои раны, питаются кровью врага.

Черные воины



Могучие и прославленные воины прошлого, поднятые из могил черной магией. Помня о том, кем были, люто ненавидят живых.

Смерть-полоз



Эти порождения кошмара, созданные из костей множества убитых животных, почти неуязвимы для оружия.

Прислужники магов ужаса



Слуги, последовавшие за своими хозяевами дорогами Тьмы. Обладают меньшей силой и не столь искусны в магии.

Маги ужаса



Магов, добровольно принесших себя в жертву Тьме, в обмен на вечное существование называют Магами Ужаса. Вернувшись измененными в мир живых, они обладают значительными способностями к черной магии.

5.1.6 Гномы

Воины



Храбрые воины гномов вооружены огромными топорами. Несмотря на низкий рост, они невероятно сильны.

Жрец



Жрецы гномов обладают особой магией, непохожей ни на одну из известных школ. Их заклинания способны наносить огромный урон нежити.

Стальной голем



Странные творения, сочетающие в себе неведомую технологию и загадочную магию гномов. Поговаривают, что это остатки неизвестной расы, обнаруженной гномами в недрах земли.

5.2 МАГИЯ

Красная школа

Огненная стрела



Маг концентрирует окружающее тепло на кончиках пальцев и посылает во врага раскаленную стрелу пламени.

Огненный щит



Кожа бойцов покрывается броней из магмы, которая защищает от воздействия огня и яда. К сожалению, от удара молнии не спасет.

Вспышка



Яркая вспышка магического пламени на время ослепляет воинов врага, снижая радиус атаки и поле видимости вражеского отряда.

Спешка



Маг заряжает тела воинов энергией Хаоса, ускоряя все процессы, происходящие в них. Это заклинание увеличивает скорость передвижения дружественного отряда.

Проклятие



Призывая силы Хаоса, маг проклинает вражеских воинов, отнимая у них волю к победе и снижая вероятность атаки вражеского отряда. А боец без желания сражаться – это легкая добыча для противника.

Прикосновение Хаоса



Силой заклания маг отнимает у вражеского отряда часть материальности. Находясь наполовину в мире Хаоса, отряд не может более получать помощь от своих магов, но и вашим воинам попасть в такого врага становится труднее.

Огненный шар



Шар оранжевого пламени, созданный и направляемый волей мага, взрывается при ударе во врага, обдавая его снопом искр и накаляя атмосферу вокруг.

Огненные пути



Тончайшие нити, сплетенные из света и пламени, опутывают кисти рук врагов, сковывая их движения. В пылу схватки воины легко разрывают их, но лучники страдают особенно сильно. Каждый выстрел становится настоящим испытанием мастерства.

Вампиризм



Под действием заклинания у воинов удлиняются клыки и вырастают когти. Ваши бойцы обретаю силы новообращенного вампира, так что каждая успешная атака вливает в них энергию жизни, отнятую у врага.

Берсерк



Боевое безумие охватывает воинов. Они не чувствуют боли от ударов, атакуют с огромной силой и скоростью. Но когда действие магии заканчивается, наступает горькое похмелье, и некоторые солдаты могут даже умереть от полученных ранее ран.

Жертвоприношение



Настоящий боец готов умереть, чтобы спасти товарища. Ценой жизни одного вашего отряда, принесенного в жертву Хаосу, можно излечить других воинов и восстановить магическую энергию.

Горящая земля



Заколдованный участок становится частью огненного нижнего мира. Земля начинает гореть и плавиться под ногами, обжигая всех, кто по ней ходит.

Испепеление мозга



Невыносимая магическая жара разрушает мозг врагов, сковывая их движения и отнимая способность здраво мыслить. Заклинание сильно снижает скорость всех действий врага и его способность распознавать противника.

Призвать чертей



Огненные черты нижнего мира приходят на зов мага. Эти быстрые создания могут в считанные секунды уничтожить любую технику врага.

Огненный шторм



В минуту опасности маг призывает огненный дождь, который не щадит ни своих, ни чужих. Стрелы пламени падают с небес, опаливая все на своем пути и прожигая дыры в доспехах.

Зеленая школа

Дубовая кожа



Кожа воинов утолщается, приобретает цвет и свойства древесной коры, повышая сопротивление отряда синей и зеленой школам магии.

Отравленные шипы



Маг превращает свои руки в ветви, усыпанные ядовитыми шипами, которые выстреливают в сторону врага, нанося небольшой урон и отравляя рану.

Топь



Земля под ногами вражеского отряда превращается в жидкую липкую грязь, которая серьезно замедляет его движение. Странно, но другие отряды спокойно ходят по тому же месту.

Противоядие



Призванный магом ветер с заливных лугов и высокогорных озер очищает воздух, унося с собой все яды, которыми были заражены воины.

Лечение



Взывая к целительным силам природы, маг излечивает от ран все живые существа в отряде.

Слабость



Странная болезнь поражает вражеских воинов, словно наливая свинцом их руки и ноги. Им становится трудно не только передвигаться, но и попадать по врагу.

Смертельные споры



Посланные магом колючие споры не только сильно ранят врага, разъедая его плоть на месте прикосновения, но и оставляют в ранах сильный яд.

Исцеление



Отряду, привитому от лесных болезней не страшны никакие яды, каждые три секунды он излечивается от них самостоятельно.

Отравленные клинки



Клинки ваших воинов тускнеют и начинают сочиться ядом. Любая царапина, нанесенная таким оружием, становится смертельно опасной.

Заражение



Природа может не только исцелять, но и заражать болезнями. Прогневивший мага отряд поражает болезнью, отравляющая тела врагов.

Поветрие



Это заклинание заражает воздух вокруг выбранного вражеского отряда. Каждый воин неизбежно заболевает, и вирус начинает быстро разрушать его тело. Если не оказать немедленной помощи и не поддерживать бойцов в течение всей болезни, смерть неминуема.

Гнилостный туман



Магический туман из ядовитых испарений гниющих болот, плотным покрывалом стелется над землей, постоянно отравляя всех воинов, попавших в него.

Дар природы



Силой этого заклинания маг может излечить самые тяжелые раны, изгнать любой яд. К тому же отряд, которого коснулась эта целительная сила, обретает необыкновенную ясность мыслей.

Призвать фей



Это заклинание открывает портал в мир духов и призывает под ваше командование фей-заклинательниц. Эти волшебные существа невосприимчивы к любой магии.

Воскрешение



Павшие в бою воины проживают вторую жизнь, короткую, но бурную, сражаясь под знаменами пробудившего их мага.

Синяя школа

Благословение



Благословенные воины чувствуют поддержку высших сил. Они сами рвутся в бой и гораздо точнее бьют по врагу.

Удача



Многое на поле боя зависит от удачи. Воины, которым улыбается фортуна, гораздо чаще наносят критические удары.

Энергетический Щит



Ваших воинов окружает защитное поле, которое останавливает молнии и тепловое воздействие, но почти бессильно против яда.

Искра



Создавая из чистого воздуха искру, способную не только ранить врага, но и оглушить его, маг еще раз доказывает, что в руках опытного волшебника любой материал становится оружием.

Восстановление



Возвращает отряд немного назад во времени, когда машины были еще целыми, а мертвецы не успели еще сильно разложиться. Также силой этого заклинания можно продлить срок пребывания в нашем мире вызванных существ.

Приток маны



Под действием этого заклинания любой школяр начинает чувствовать себя великим магом, ведь ему становятся видны магические течения, и он может черпать силы прямо из источника.

Молния



Заряд энергии ударяет во врага и взрывается десятком молний, повреждающих и оглушающих врага.

Отвага



Вдохновленные магией войска становятся на один уровень опытнее на время действия заклинания. Хотя, когда эффект закончится, воины снова станут слабыми, и могут даже умереть от нанесенных до этого ран.

Ледяное дыхание



Заклинание временно изменяет саму природу ваших бойцов. Дыхание воинов становится ледяным. Атакуя, они замораживают врага, замедляя его движение.

Сфера молний



Указанное магом место начинает притягивать энергию. Воздух искрится от ее избытка и наносит повреждения вражеским войскам.

Ледяная Кровь



На время все тепло исчезает из тел вражеских воинов. Хотя они и остаются живы, их кровь застывает, и они не могут ни пошевелиться, ни тем более атаковать.

Развеять



Энергия вызванных существ нестабильна, и век их недолог. Это заклинание способно так сильно сократить их срок пребывания в нашем мире, что многие тут же исчезнут.

Призрачный Воин



Это заклинание призывает под ваше командование мощного магического духа, иммунного к воздействию обычного оружия.

Гипноз



Под воздействием гипноза очарованные вражеские воины начинают подчиняться вашим приказам, хотя из-за внутреннего сопротивления тому, что они делают, все их действия сильно замедляются.

Шквал молний



Магическая молния поражает врагов, одного за другим, перескакивая с одного воина на тех, кто стоит рядом. Чем плотнее стоят бойцы, тем больше будет вред, причиненный заклинанием.

Темная школа

Черное лечение



Маг направляет черную энергию в тела мертвых воинов, восстанавливая нанесенные им увечья.

Прочные кости



Значительно увеличивает прочность костей мертвых воинов и частично восстанавливает их проржавевшие доспехи.

Ржавчина



Даже паладины, закованные в лучшую броню, боятся попасть под действие этого заклинания. Странная ржавчина поражает доспехи, делая их ломкими и ненадежными.

Сглаз



Когда воин не попадает врагу, он считает, что ему просто не повезло. Но когда промах идет за промахом, очевидно, вражеский маг наложил на него настоящий сглаз.

Стрела Тьмы



Сконцентрированная энергия тьмы поражает любое живое существо, рана сама его душу. От этого заклинания не спасают никакие доспехи.

Смеющиеся черепа



Странные образы возникают в воображении воинов – зловеще хохочущие черепа. Они вселяют ужас и отнимают волю к победе. Мертвецы же, наоборот, ощущают прилив сил и жажду крови.

Беспокойные кости



Костлявые руки мертвецов появляются из-под земли и хватают воинов за ноги, мешая им сражаться и передвигаться.

Страх



Вселить страх во врага – половина победы. Испуганный воин не замечает никого вокруг, он одержим единственным желанием – бежать с поля боя.

Копье Тьмы



Изобретение великих некромантов прошлого – Копье Тьмы является усиленным вариантом Стрелы Тьмы. Оно не только поражает душу, но и разрушает доспехи.

Восставшие тела



Одно из основных заклинаний любого некроманта. Позволяет вновь и вновь посылать в бой армии нежитьи.

Волна тьмы



Несмотря на свою простоту, это заклинание является настоящим проклятием для лучников и магов. Волна тьмы, накрывающая воинов, временно ослепляет их, делая легкой добычей для врага.

Облако Тьмы



Таинственный черный туман, стелющийся по земле и пьющий души забредающих в него путников, встречается не только в легендах. Вызвав такое облако в военных порядках врага, можно нанести ему огромный ущерб.

Сгинь и возродись



Разрушив тело подконтрольного ему существа, маг получает несколько малых скелетов, собранных из костей. К сожалению, энергия, удерживающая этих скелетов, недолговечна, и вскоре они обращаются в прах.

Разложение плоти



Одно из самых жестоких и самых любимых некромантами заклинаний. Заражая воинов противника трупным ядом, темные маги обрекают их на смерть и последующее превращение в зомби.

Ночь Кошмаров



Создания Тьмы излечивают свои раны, укрепляют броню и обретают быстроту движений под покровом Ночи Кошмаров. Любое живое существо, погибшее в эту Ночь, обращается в кровожадного зомби.

5.3 ГОРОДА

На протяжении игры Вам будут встречаться различные поселения:

Город – здесь Вы можете получать задания, нанимать и улучшать войска, а также покупать и продавать ресурсы и артефакты

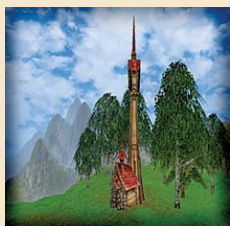
Деревня – здесь Вы можете нанимать и улучшать войска, а также покупать и продавать ресурсы и артефакты

Таверна – здесь Вы можете получать задания, а также покупать и продавать артефакты

Лавка – здесь Вы можете покупать и продавать артефакты

Лагерь – здесь Вы можете нанимать войска

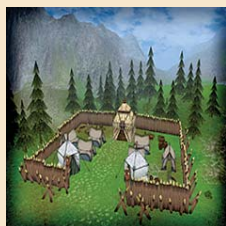
5.3.1 Поселения людей



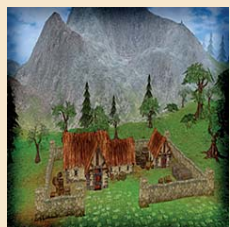
башня



форт



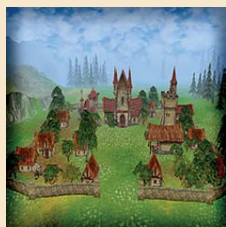
лагерь



таверна



деревня



город

5.3.2 Поселения гоблинов



лавка

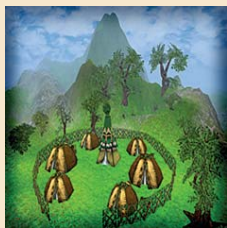


деревня

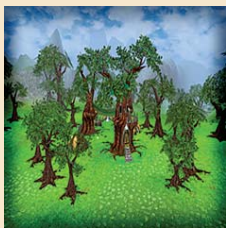


город

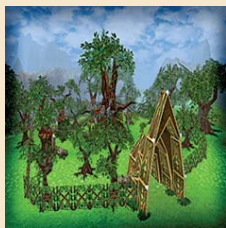
5.3.3 Поселения эльфов



лагерь



деревня



город

5.3.4 Поселения орков



башня



лагерь



таверна

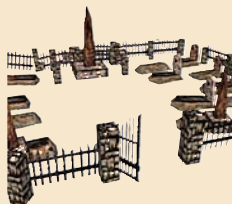


деревня



город

5.4 БЕРЛОГИ, КЛАДБИЩА И СКЛЕПЫ



46

Большинство монстров и чудовищ Денмора обитает в берлогах, заброшенных домах и пещерах. В лесах и горах разбивают свои лагеря бандиты. На кладбищах орудует нежить.

5.5 МАГИЧЕСКИЕ НОДЫ

Во время странствий Вам могут встретиться особые места – охраняемые монстрами магические источники, или ноды. Это уникальные объекты, позволяющие повысить скорость регенерации маны. Для того чтобы использовать это свойство ноды, Вам необходимо уничтожить его охранников и влететь внутрь.

Другой способ ускорить регенерацию маны, не находясь непосредственно у источника – посадить туда Магического Духа. Заклинание его вызова доступно Вам с самого начала игры.



Нод Хаоса

Охраняется
малыми демонами



Нод Природы

Охраняется
элементариями
Природы



Нод Энергий

Охраняется
призрачными
Воинами

5.6 РЕСУРСЫ

Ресурсы, необходимые городам для развития, добываются крестьянами в шахтах, лесопилках и на мельницах.



Лесопилка

Источник ресурса – Дерево



Мельница

Источник ресурса – Еда



Каменоломня

Источник ресурса – Камень



Золотая шахта

Источник ресурса – Золото

В многопользовательской игре Ваши воины могут подбирать рядом с шахтами сундуки с золотом, пополняя ваше благосостояние.

5.7 ДИКИЕ МОНСТРЫ

Существа, не принадлежащие ни к одной из рас. Обитают в норах, берлогах и Манапулах.

Разбойники



Не представляют серьезной опасности для опытного мага, но после встречи с ними стоит проверить содержимое карманов.

Пещерные монстры



Покидает свои пещеры только повинаясь вызвавшему его магу. Его яд парализует и медленно убивает жертву.

Огненные демоны



Маленькие огненные демоны. Слабые по одиночке, они всегда нападают стаей. Адский огонь, извергаемый ими из пасти, способен в считанные мгновения спалить любой механизм.

Малый демон



Пришелец из низших уровней бытия. Обладает сильной магической аурой, поглощающей заклинания красной школы. Охраняют Ноды Хаоса.

Драгодемон



Огромный полуразумный монстр, пришелец из иных уровней бытия. Редко столь необычные создания попадают в мир Денмора, и любой маг готов отдать десять лет жизни, чтобы лучше изучить его.

Магмадемон



Полуразумный монстр, рожденный в жерле вулкана. Не столь опасный, как его собрат драгодемон, он, тем не менее, способен обратить в бегство небольшое войско.

Магический дух



Используется игроком в энергетических нодах.

Великий магический дух



Более мощное воплощение Магического Духа.

Элементаль Природы



Воплощение разрушительных сил природы. Толстая кора поглощает заклинания зеленой школы, но легко воспламеняется. Охраняют Ноды Природы.

Феи



Волшебные создания, неуязвимые для магических атак.

Призрачный Воин



Порождение чистой энергии. Оружие просто проходит насквозь, не причиняя ему никакого вреда. Охраняют Ноды Энергии.

Вороги



Опасные монстры, невиданные доселе народами Денмора. Повинуясь таинственному зову, вышли на поверхность, круша все на своем пути.

Кабаны



Небольшие, но сильные звери с острыми клыками.

Медведи



Представляют опасность для одинокого путника.

Волки



Матерые волки, наводящие страх на окрестных жителей.

5.8 КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ферен



Один из лучших выпускников Университета Гильдии, он одинаково умело разит врага мечом и заклинаниями. Отправившись в Северные горы в предвкушении подвигов и славы, он оказывается в центре таинственных событий.

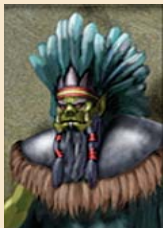
Ши



Демон Хаоса, призванный в этот мир помимо своей воли. Его могучему духу тесно в человеческой оболочке, а все живое вызывает у него отвращение. Всеми его поступками движет желание вернуться обратно в Хаос.

50

Берилус



Шаман-отшельник, последний из рода Вождей. Провел многие годы вдали от своего народа, изучая целебные свойства трав и общаясь с духами предков. Однако был вынужден прервать свое затворничество для того чтобы встать во главе жаждущих мести орков.

Элисса



Подающая надежды выпускница Университета магии, выбравшая для себя непростой путь женщины-воина. С первых дней службы на границе сумела проявить себя как талантливый полководец и истинный патриот.

6. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00
с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport

Наш форум: <http://www.buka.ru/phpBB2/>

*** Внимание:** Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.

Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

7. АВТОРЫ

Компания «Таргем»

Руководитель проекта

Илья Молочников

Внутренний продюсер

Станислав Скорб

Дизайн игры

Николай Селезнев

Андрей Каторгин

Станислав Скорб

Илья Молочников

Программирование

Алексей Скрыбин

Илья Молочников

Константин Сохарев

Елена Евдокимова

Дмитрий Грознов

Дмитрий Токарев

Максим Плевако

Антон Савин

Иван Власов

Графика

Евгений Гольцов

Станислав Черва

Рустам Турей

Владимир Селезнев

Евгений Токарев

Виктор Корьякин

Александр Маргушин

Иван Снигирев

Алексей Лобанов

Гульнара Муслимова

Дизайн Миссий

Николай Селезнев

Андрей Каторгин

Сергей Удюрминский

Денис Галанин

Юрий Виткин

Редактирование Текстов

Светлана Честных

Музыка/Звуки

Антон Попов

Тестирование

Вячеслав Авдеев

Отдельное спасибо: Михаилу «Zed D. Zeddarkis», Алексею «Hamster», Антонине «Gedroks», Don Pedalis, jet800, Александру Incubson, Петру Андреевичу, Artur Yakubov, Anda, Ване К. и Алексею Шота за поддержку и участие в создании игры. Лучшие названия городов и легенды, присланные на наш конкурс, вошли в игру.

Компания «Бука»

Продюсер

Иван «InfiDel» Бунаков

Старший продюсер

Иван «Black Warrior» Мороз

Менеджер по продвижению продуктов

Алексей «Мусор» Писклюков

Технический эксперт

Роман «SpetzNuts» Потапкин

Эксперт по звуку

Руслан Дмитриев

Художники-дизайнеры

Санан Ушанов

Даниелла Климашевская

PR-менеджер

Алексей Пастушенко

Ассистент продюсера

Николай «Molydeus» Сафронов

Менеджер по новым командам

Артем «Temach» Чуканов

Координатор бета-тестирования

Александр «Pachok» Пак

Старший тестер

Кирилл «k_best» Бестемьянов

Тестеры компании «Бука»

Екатерина «Raduga» Мышенко
Алексей «Stallker» Пешехонов
Иван «Qa» Райнов
Иван «Shaman» Рид

Тестеры

Алипченков Юрий aka Hedin
Епишин Антон aka Dok
Петрова Дарья aka Lilith
Смирнов Олег aka skiv
Беляев Петр aka piton
Фионов Артем aka Orac0ol
Филоненко Павел aka hard
Горбань Александр aka ArchMage
Комбиров Максим aka Kvazimodo
Жеребилов Александр aka DJDevil
Попов Евгений aka UncleFu
Колеченок Георгий aka Kolich
Шишков Владимир aka Gargaran

Менеджеры по продажам

Елена Антонова
Максим Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский

54

Торговый маркетинг

Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова
Лариса Евдокимова

Комьюнити-менеджер

Александр «Skendel» Ковалев

Экспертный совет

Максим Н. Михалев aka «Shivah»
Оксана Вовк
Иван «Black Warrior» Мороз
Татьяна Устинова
Виталий Харитоненко

Юридическая поддержка

Георгий Виталиев

Техническая поддержка

Максим «ill_lektrik» Вахитов

Генеральный директор

Александр Михайлов

Финансовый директор

Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга

Максим Н. Михалев aka «Shivah»

Руководитель коммерческого отдела

Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок

Александр Михайлов

Заместитель руководителя отдела разработок

Дмитрий Кулешов

Отдельное спасибо:

Оксана Вовк

Юлия Грибоносорова

Алла Пашутина

Роли озвучивали:

Андрей Ярославцев

Никита Прозоровский

Дмитрий Филимонов

Александр Пожаров

Михаил Хомяков

Дмитрий Варфоломеев

Денис Манохин

Давид Степанян

Иван Бунаков

Василий Зайцев

Руслан Дмитриев

А также несравненные:

Виктория Фишер

Катерина Африкантова

Запись сделана на «13 studio records».

8. ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ

ДОГОВОР О ПОЛУЧЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ «Магия Войны: Знамена Тьмы» ДЛЯ ЭВМ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ («ОБЕРТОЧНАЯ» ЛИЦЕНЗИЯ)

УСТАНАВЛИВАЯ ДАННУЮ ПРОГРАММУ ДЛЯ ЭВМ, КОНЕЧНЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ТЕМ САМЫМ ВЫРАЖАЕТ СВОЕ СОГЛАСИЕ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ:

1. Данная программа для ЭВМ и прилагаемая к ней документация к ней являются объектами авторского права ЗАО «Бука» и ООО «Таргем».

2. Став законным владельцем экземпляра данной программы для ЭВМ и прилагаемой к ней документации, конечный пользователь получает имущественное право установить ее на одной персональной ЭВМ типа IBM PC, а также эксплуатировать ее с соблюдением условий настоящего Договора и содержащихся в документации правил.

3. Ни данная программа для ЭВМ, ни документация не могут копироваться конечным пользователем полностью или частично в целях извлечения коммерческой выгоды, за исключением изготовления одной резервной копии и только в архивных целях. Уведомление об авторском праве и товарные знаки, проставленные на данной версии и документации, должны сохраняться конечным пользователем.

4. Конечный пользователь может передавать приобретенные им экземпляры программы для ЭВМ с документацией или их копии третьим лицам при соблюдении следующих условий: конечный пользователь должен убедиться в согласии третьих лиц с положениями настоящего Договора; конечный пользователь не имеет права использовать данную программу для ЭВМ и документацию и все их копии в целях коммерческой выгоды и (или) распространять их на возмездной основе; для поставки приобретенной программы для ЭВМ и документации в зарубежные страны конечный пользователь должен получить разрешение ЗАО «Бука».

5. ЗАО «Бука» предоставляет следующие гарантии:

а) носители информации (дискеты, диски, ленты и т.д.) не содержат дефектов, приводящих их к неработоспособности;

б) на носителях информации данная версия программы для ЭВМ содержится в полном объеме, соответствующем документации;

в) выполняемые программой для ЭВМ функции соответствуют указанным в документации.

Гарантийный срок составляет 60 дней с даты получения конечным пользователем экземпляра данной программы для ЭВМ и документа-

ции. В соответствии с настоящей гарантией конечному пользователю будет предоставлен другой запечатанный пакет, содержащий ту же программу для ЭВМ, при условии, что выявленный дефект не возник вследствие нарушения указанных в документации правил использования программы для ЭВМ и при возврате ранее приобретенного экземпляра программы для ЭВМ с выявленным дефектом и документации.

6. Приведенная выше гарантия является единственной, предоставляемой конечному пользователю в отношении приобретенной им программы для ЭВМ. Эта гарантия не может быть передана любому последующему пользователю.

7. При нанесении работой этой программы каких-либо ущербов пользователю, производитель не несет за это никакой ответственности.

© Buka Entertainment {Enterprises} 2004.

The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

This product uses Ogg Vorbis Copyright © 2002, Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS «AS IS» AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.